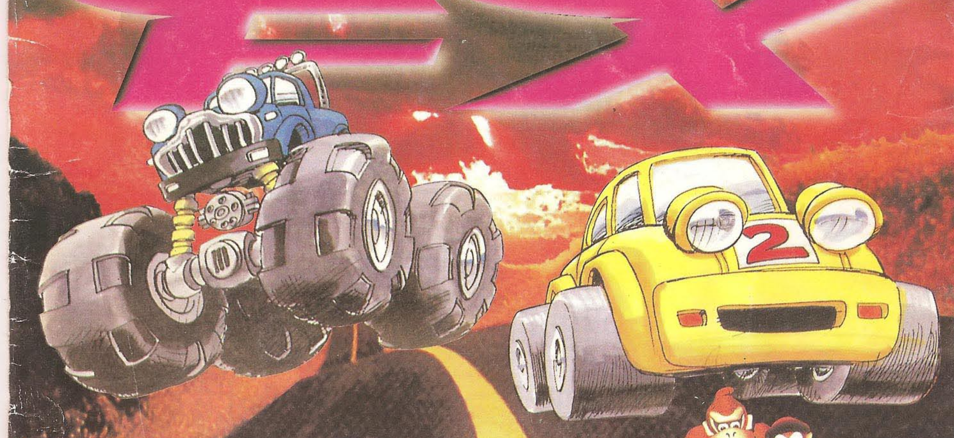




SUPER STREET FIGHTER II
El gran momento ha llegado

MEGAMAN 3
Vuelve la Megamanía

DONKEY KONG COUNTRY
Asómate al futuro desde tu SUPER NINTENDO

Octubre-Noviembre 94 Segunda Época Número 7

SUMARIO

Revista del Club Nintendo de España • Octubre - Noviembre 1994



En Portada

Carlos Sainz nos recomienda este juego insuperable. (Página 6).

Para todos los aficionados a los buenos vídeojuegos, o sea, a los de NINTENDO, se avecina un panorama absolutamente brillante y prometedor. Los programadores ya no se conforman con hacer buenos juegos, ahora se han propuesto realizar auténticas obras maestras utilizando para ello nuevas y revolucionarias tecnologías, sofisticados ordenadores y sobre todo, una imaginación desbordante.
La "colección" otoño-invierno de NINTENDO ya está preparada, echa un vistazo a este desfile de estrellas y... ¡prepárate!.



¿Será por sus 32 megas de potencia?, ¿será porque emplea la nueva tecnología ACM?, ¿será porque es el primer juego para Super Nintendo nacido de la asociación entre Nintendo y Silicon Graphics?... Sea por la razón que sea, lo cierto es que DONKEY KONG COUNTRY forma ya parte de la leyenda de NINTENDO.



Ni siquiera Carlos Sainz ha querido perderse la oportunidad de disfrutar de este increíble juego que, bajo su divertida apariencia esconde una animación y un realismo insuperable...¡Compruébalo!



Seguro que quieres saber cuantos luchadores hay, que características tienen, donde se enfrentan, que nuevas técnicas de lucha emplean... Pues esta es tu oportunidad para enterarte de todo lo que nos ofrece esta insuperable y nueva versión de Street Fighter.

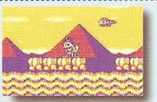


El día a día de los componentes del Departamento de Juegos del CLUB, vuestras ideas y dudas, los futuros juegos de NINTENDO explicados por el incansable "Softwarero Indiscreto", la lista de vuestros juegos preferidos en el concurso "Elige los Mejores" y ¡absolutamente todo lo que te interesa saber!.

Originales, simpáticos, creativos, divertidos, ocurrentes, "coloristas"... Así son todos los dibujos que exponemos en nuestra galería, y no es de extrañar, ¡por algo han sido elaborados por los socios del CLUB NINTENDO!

¿A que siempre has soñado con tener un pinball en casa?. Pues ahora con SUPER NINTENDO ¡puedes hacer realidad tu sueño!.

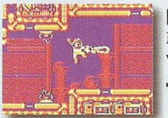
Gil Pato y sus tres traviesos sobrinos siguen recorriendo el mundo en busca de aventuras, ¿te apetece acompañarles?...



Son pequeños, azules muy azules, divertidos y arriesgados... Efectivamente son los auténticos y genuinos Pitufos, ¡ahora también en GAMEBOY!.



Una aventura super laaaaaaaaaaarga con mucha acción, plagada de enemigos y una protagonista que no le teme a nada... O sea, ¡de lo más apetecible!.



Multitud de enemigos, acción a raudales, variado y poderoso armamento, fondos muy logrados y diversos... Desde luego ningún "megamaniaco" quedará defraudado.

Editor:
Super Mario

Director:
Gabriel Nieto

Redacción:
Ana Isidoro

Redacción Técnica:
Francisco del Puerto
José Luis Rovira
Emilio Tirado
Paloma Prieto

Coordinación:
Mercedes Barrio

Producción:
Olga Moya
Natalia Collantes

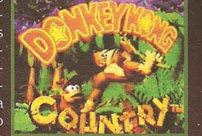
Diseño Gráfico y Fotomecánica Digital:
Agencia de Diseño Multimedia
Fotocomposición:
Banco de Filmación
Impresión:
Altamira, S.A.
Distribución:
S.M.D.

CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana, 39
28046 Madrid
D.L.M. 32282-1992

PROXIMA

LOS TIMBALES ANUNCIAN LA LL





SI a la tecnología más vanguardista le unimos grandes dosis de imaginación, muchas horas de trabajo y expertos profesionales para llevarlo a cabo, obtendremos como resultado un gran título. Pero si a todo este proceso le añadimos el inconfundible carisma que imprime NINTENDO a sus más cuidadas producciones, sólo puede haber un resultado: DONKEY KONG COUNTRY.

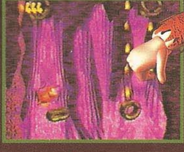
Cuando conectas tu SUPER NINTENDO y comienzas a ver las primeras imágenes con unos gráficos hiperrealistas y un sonido espectacular, sientes que estás en un mundo especial, lleno de colorido y humor, plagado de fantasía, un mundo diferente y tentador, que ¡ahora puedes explorar!.

El protagonista indiscutible es uno de los personajes más carismáticos del mundo de las consolas: Donkey Kong. Un mono con mucha personalidad, que pese a su gran tamaño, está capacitado para hacer todo tipo de ágiles movimientos: saltar, correr, balancearse (siendo éste su punto fuerte), rodar (convirtiéndose en una peligrosa bola)... También está dotado de una gran fuerza, lo cual es sin duda primordial para sobrevivir en esta alocada jungla.

Diddy Kong es su socio en esta aventura. Es un simpático, ágil y travieso monillo que trata de imitar a Donkey en todo lo que hace, puesto que su máxima aspiración es convertirse en un héroe de vídeojuegos como su querido y admirado amigo. Juntos (en el modo equipo) forman una de las parejas más geniales y divertidas de la historia de los vídeojuegos. Y más si tenemos en cuenta que la manejabilidad de ambos es total, puesto que toda la aventura está pensada para el disfrute (óptico y sonoro) del jugador. En otras palabras, tu control pad se convertirá en una especie de varita mágica capaz de hacer "virguerías" sólo con pulsar un (aparentemente) insignificante botón.



La perfecta animación de la pareja protagonista, así como la del resto de los personajes, es uno de los mayores logros de este cartuchazo. A lo largo de todo el juego irán apareciendo multitud de animales



que ayudarán de manera "bestial" a Donkey:

Rambi: el rinoceronte (muy poderoso, capaz de atravesar cualquier obstáculo)

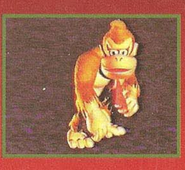
Expreso: el avestruz (aunque no vuela, pega unos saltos kilométricos)

Enguarde: el pez espada (indispensable en las fases acuáticas)

Wikky: la rana (el mejor saltador de la selva)

Squaws: el loro (si lo liberas, iluminará tu camino)

Respecto a la familia Kong, quizás el más carismático sea Cranky Kong, un veterano (y algo cascarrabias) héroe de videojuegos, que pese a que nadie le hace caso, no deja de dar consejos (que suelen ser de lo más útiles). Funky Kong es el soplón del grupo, y a





AMENTE

EGADA DEL REY DE LOS MONOS



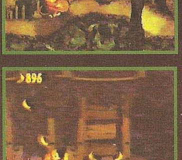




veces, tiene información de lo más valiosa. La chica de esta historia es Candy Kong, la prometida de Donkey y su "salvación" (gracias a ella podrás salvar el juego).

Por supuesto, en un titulazo como éste hay enemigos, muchos y muy muy malos. Su nombre: Kremlinsgs, su error: haber robado los plátanos al gran Donkey, sus "habilidades": muchas y todas de lo más molestas:

Komander K. Rool es el cerebro, Kritter el más verde (en el sentido literal, no pienses mal), Krusha el musculitos, Klum el invencible por su casco, Klap Trap el draculín (tiene los dientes más grandes que hayas visto jamás), y Rock Kroc el más rápido en el arte del camuflaje. Pero aún hay más, y cada uno de ellos con una especialidad con la que asombrar a Donkey.



Otra de las brillantes características del juego es la inmensa cantidad de niveles secretos que existen. Descubrirlos supone, aparte de una gran satisfacción personal, la posibilidad de conseguir vidas extra, bonificaciones y algún que otro gratificante objeto. Así pues, no te confíes y explora minuciosamente todos los lugares en los que vayas apareciendo: la Selva, el Mundo Subacuático, la Fábrica de los Kremlings, las Montañas (que seguro,estarán nevadas), las Copas de los Arboles (que te adelanto esconden una ciudad abandonada), las Cuevas (oscuras y tenebrosas), las Minas (imprescindible llevar un buen casco), y las Ruinas (llenas de tesoros)...





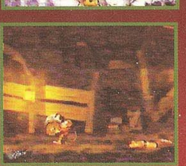
Pensarás que, teniendo en cuenta todos los peligros a los que se debe enfrentar Donkey, es necesario que lleve consigo un poderoso armamento. Bien, pues permite que te diga que para defenderse, nuestro intrépido protagonista sólo necesita barriles y toneles. Pero claro, al más puro estilo Donkey Kong Country. Por ejemplo, un sencillo barril con las iniciales DK impresas hará posible incluir a su socio en el juego. El Barril de Funky le llevará, a modo de "lámpara de los deseos" a cualquier fase que ya haya completado (lo cual es ideal para conseguir vidas extra). Si Donkey necesita dar un salto kilométrico lo único que debe hacer es introducirse en un Barril Cañón . Si lo que quiere es eliminar del mapa a un gran número de enemigos, el Barril T.N.T. es la solución.



También podrá salvar el juego con el barril de Candy Kong, volver al comienzo del mismo con el Barril continuar y, si es hábil, convertirse en prácticamente invencible, gracias a los toneles de acero (te dejo a ti que descubras el porqué).

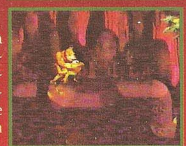


En otras palabras, ¿quién necesita metralletas, espadas láser, tanques o cualquier otra "modernez" teniendo un buen barril del que echar mano?...

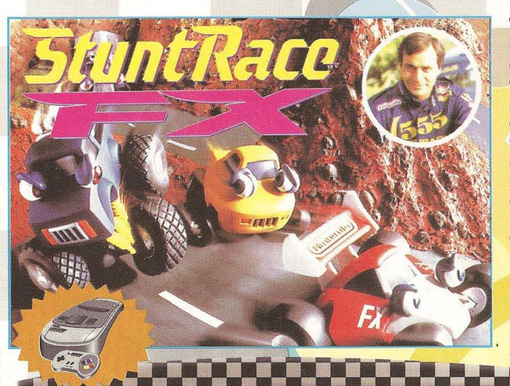




Te esperan más de 100 niveles para explorar, muchos personajes por conocer, variados y espectaculares escenarios para ver e infinidad de sorpresas y secretos por descubrir... Te espera por vivir, en definitiva, la gran aventura de SUPER NINTENDO .



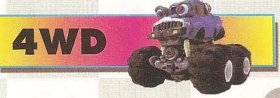
LA CARRERA DE TU VIDA



Todo está preparado para que dé comienzo la carrera. Los coches se sitúan en la parrilla de salida y tú eres uno de los pilotos. Aceleras una vez más tu vehículo mientras compruebas que todos los sistemas funcionan correctamente. Pisas el embrague, metes primera y notas como te suben las pulsaciones. Semáforo en rojo. Sientes tu corazón palpitar como si fuera a estallar. Revolucionas el motor al máximo. Ya quedan sólo unos segundos... Semáforo en verde. Notas cómo tu cuerpo se pega al asiento en el momento de la salida. Tomas la primera posición. Te acercas a la primera curva. Has entrado muy fuerte y parece que el coche se te va de atrás. Intentas, por todos los medios, tratar de dominarlo. De repente otro vehículo se te echa encima y no puedes esquivarlo. El impacto es tremendo, pero... ¿qué ocurre?, ¡el coche se ha desmontado completamente y tú... estás en el sillón de tu casa con el control pad en tu mano y disfrutando del maravilloso STUNT RACE FX!.

COCHES

Todo buen piloto debe saber qué tipo de coche le conviene utilizar en una determinada carrera. Estudia detenidamente los prototipos que a continuación te mostramos y escoge el vehículo que más te convenga.



Una poderosa máquina cuyo principal defecto es su elevado peso, lo cual provoca una sensible disminución de velocidad. Tiene una aceleración muy buena y el tipo de ruedas que lleva le permiten agarrarse muy bien al asfalto evitando los posibles derrapes o pérdidas de control en las curvas. Muy adecuado para pilotos inexpertos.

CARACTERISTICAS	
Aceleración:	Muy Buena
Resistencia a los impactos:	Muy Buena
Velocidad Máxima:	100 mph
Conducción:	Sencilla
Peso:	Muy pesado
Ruedas:	Perfil ancho





COUPE



Este es, tal vez, el vehículo más equilibrado de todos. Sus prestaciones son buenas, y aunque no tiene tanta aceleración como el 4WD consigue alcanzar 20 mph más que él, muy importante en ciertos circuitos. Sus ruedas también le permiten un buen agarre en pista.





CARACTERISTICAS	
Aceleración:	Normal
Resistencia a los impactos:	Buena
Velocidad Máxima:	120 mph
Conducción:	Normal
Peso:	Pesado
Ruedas:	Perfil bajo







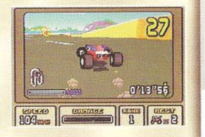
F-TYPE



Un potente coche de carreras que te hará alcanzar velocidades de vértigo. Difícil de dominar por su poco peso y sobre todo muy débil con los impactos, lo que obliga a conducirlo con más cuidado.

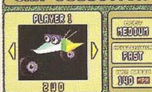
CARACTERISTICAS	
Aceleración:	Lenta
Resistencia a los impactos:	Débil
Velocidad Máxima:	140 mph
Conducción:	Difícil
Peso:	Ligero
Ruedas:	Perfil normal

CAR SELECTION
PLAYER 1
WEAK
SLOW
140 MPH
F-TYPE





Es el vehículo más difícil de conducir. Aunque posee un buen par de ruedas, tiende a derrapar mucho en las curvas cuando se toman a gran velocidad, provocando fácilmente la pérdida del control. También influye en ello la gran velocidad que puede alcanzar. En definitiva, este vehículo está destinado a los más expertos y a quienes les gusta el riesgo.



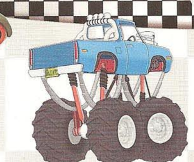


CARACTERISTICAS	
Aceleración:	Buena
Resistencia a los impactos:	Buena
Velocidad Máxima:	140 mph
Conducción:	Muy difícil
Peso:	Muy Ligero
Ruedas:	Perfil ancho

VISTAS



Podrás escoger entre tres vistas diferentes para lograr la conducción que te resulte más cómoda.



Vista desde el interior del vehículo

Sentirás toda la velocidad de una gran carrera.





Vehículo en primer plano

Podrás ver los movimientos de tu coche con todo detalle.

Vehículo en segundo plano

Probablemente, la mejor vista de todas.





SPEED TRAX

Ahora sabrás lo que es correr como un auténtico piloto. Te esperan tres ligas con cuatro circuitos cada una. Siente el peligro y la emoción de la velocidad en unas pistas que pondrán a prueba tus nervios y reflejos. Adelantamientos, curvas, derrapes, obstáculos... todo esto y mucho más en Speed Trax.

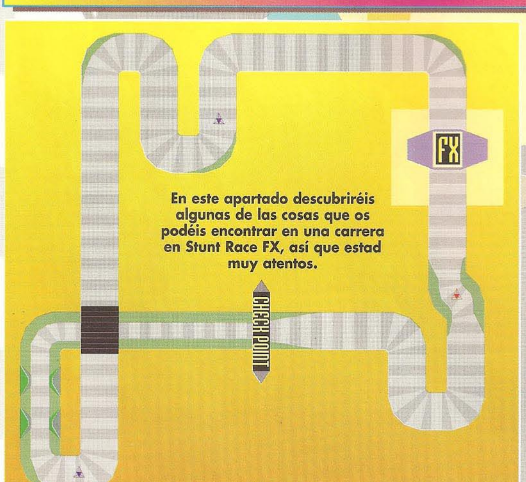
BONUS



¿Pensabais que un título como éste no podía tener fases de bonus? Pues las tiene, y muy especiales además. En ellas vas a tener la oportunidad de conducir, nada más y nada menos que un Trailer. Sí, has leído bien... un Trailer. Una ardua tarea que, seguro, te resultará muy entretenida, y más si tenemos en cuenta que tendrás la posibilidad de conseguir algún vehículo extra.



EN PISTA



En este apartado descubriréis algunas de las cosas que os podéis encontrar en una carrera en Stunt Race FX, así que estad muy atentos.









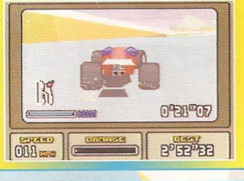




OTROS OBSTACULOS

En una carrera real pueden ocurrir muchas cosas inesperadas, desde que haga un sol espléndido, hasta que llueva o nieve, por ejemplo. Stunt Race FX es puro realismo, así que vete preparando para luchar contra las inclemencias del tiempo e incluso de la naturaleza.

NIEVE



LLUVIA

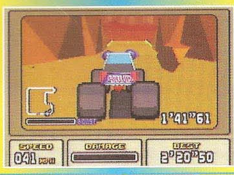




NIEBLA



DESPRENDIMIENTOS



AGUA





BATTLE TRAX

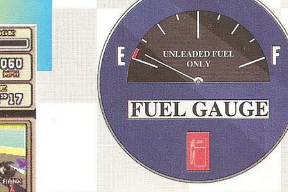
Aprovecha la ocasión que te brinda Battle Trax, busca a tu mejor amigo y compite contra él en una alocada carrera. Cuatro nuevos y desafiantes circuitos te esperan. Pisa a fondo y no te despistes ni un segundo, pueden rebasarte en cualquier momento. Y recuerda que en la pista sois rivales.

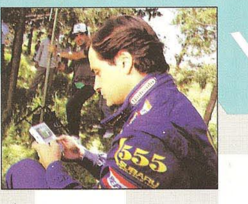
COMPETICION



RIESGO







VELOCIDAD



EMOCION







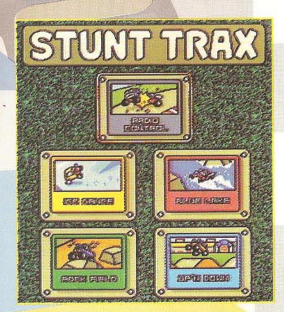

STUNT TRAX

Tu habilidad resultará indispensable para superar estos cuatro circuitos. Cuatro nuevas pistas que te harán vibrar a cada segundo. Saltos, puentes, paredes, suelos resbaladizos y un sin fin de inesperados obstáculos. Y ahí estás tú, al volante de esas potentes máquinas tratando de batir un récord. Emoción asegurada desde el comienzo, hasta que se rebasa la línea de meta.

EN PISTA

Tendrás que conseguir el máximo número posible de estrellas en cada pista. Para ello deberás dominar el vehículo a la perfección. Echa un vistazo y descubre a lo que te vas a enfrentar.

RADIO CONTROL



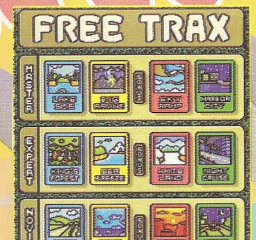
Si has conseguido superar con éxito esos cuatro salvajes circuitos, todavía te espera una sorpresa más. Cuatro nuevas pistas, pero esta vez sin obstáculos. Será una carrera contra el tiempo en la que tu objetivo será vencer a los otros tres participantes, golpeándoles con tu vehículo.







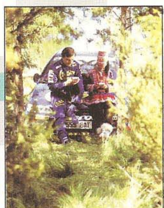
FREE TRAX



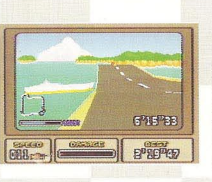
Todo piloto, para llegar a ser un campeón, necesita horas y horas de duro entrenamiento. Por esta razón ha sido creada "Free Trax". Aquí podrás entrenar tú solo en pista, sin que nadie te estorbe. Prueba todos los tipos de vehículos disponibles, su aceleración, facilidad de conducción, amortiguadores... y sabrás cuál es el que más te interesa de cara a la carrera final.













La diversión no ha hecho más que empezar. Ahora sólo queda que enchufes tu Super Nintendo, cojas tu control pad y pises a fondo. STUNT RACE FX es mucho más que un simple juego de carreras.

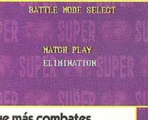
¡¡SUPER ate!!

Si creías que ya lo habías visto todo en juegos de lucha, estabas realmente equivocado, porque directo de Japón y presentado por la archiconocida Capcom, llega a España "Super Street Fighter II" la última y más lograda versión de la famosa saga. Con nuevos golpes, inéditos escenarios, increíbles voces digitalizadas, un total de dieciséis luchadores y las cuatro flamantes estrellas entre ellos (Thunder Hawk, Dee Jay, Cammy y Fei Long), se va a convertir en el nuevo "bombazo" del universo Super Nintendo. Y prepárate, porque las novedades, no acaban aquí...

Super Street Fighter II, Capcom, 32 megas. Sólo estos tres datos valen para hacernos una idea de la calidad del juego en todos los aspectos. Pero es que además, se han incluido nuevos modos de combate en grupo (hasta 16 jugadores en dos equipos), 16 luchadores con sus escenarios, 3 fases de bonus y un sin fin de elementos más. Seguro que cuando lo tengas entre tus manos exclamarás: ¡No hay rivales! ¡Este es el auténtico juego de lucha!

NUEVAS OPCIONES DE COMBATE

En el Match Play podrás formar dos equipos de 8 luchadores con tus amigos. El equipo que más combates gane, consigue la victoria.





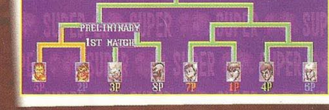
En Elimination, competirán hasta 16 jugadores por eliminatorias. El equipo que más luchadores mantenga hasta el final, es el que vence.





Tournament Battle es un modo realmente emocionante. Elegiremos hasta 8 luchadores, 7 de los cuales serán controlados por el rival, y por supuesto, el objetivo es batirlos.





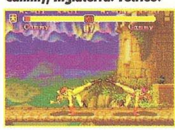
¡Prueba tus nervios en el Time Challenge! El tiempo y el rival son tus dos peores enemigos.



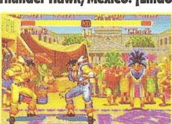


NUEVOS ESCENARIOS

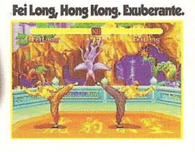
Cammy, Inglaterra. Tétrico.



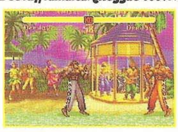
Thunder Hawk, Mexico. ¡Lindo!



Fei Long, Hong Kong. Exuberante.



Dee Jay, Jamaica. ¿Reggae 100%?



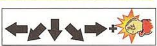
NUEVAS TECNICAS

Nuestros viejos amigos Ryu, Ken y Chun Li se han tenido que preparar especialmente para competir contra los nuevos luchadores. Y como fruto de un largo entrenamiento, han conseguido perfeccionar las siguientes técnicas:

←(2seg.)→ + puño

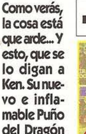
Chun Li se ha dado cuenta de que las bolas de fuego están de moda. Por esta razón, y tras haber recibido unas cuantas por parte de Ryu, ha decidido adoptar una técnica parecida: estamos hablando del Kioken, el último grito en bolas de fuego.



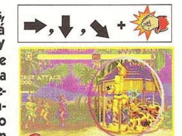


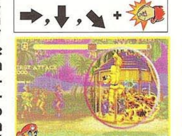
Y si Chun Li posee el último grito, tendríamos que decir que Ryu goza del último chillido, porque la Red Fireball (bola de fuego roja) será un arma que pocos podrán detener.





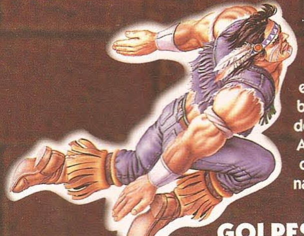
→, ↓, ↘ + puño





Como verás, la cosa está que arde... Y esto, que se lo digan a Ken. Su nuevo e inflamable Puño del Dragón encenderá los nervios de todos sus rivales.

¡¡¡ NUEVOS LUCHADORES !!!



THUNDER HAWK

Poderoso, grande y feo, Thunder Hawk es muy completo en los ataques aéreos y se defiende de forma insuperable en las distancias medias. Con un extenso repertorio de golpes, es definitivo si utiliza sus técnicas especiales. Aquí tienes todos sus golpes normales (exceptuamos los cercanos al rival por su variedad) y sus terribles combinaciones especiales.

GOLPES NORMALES



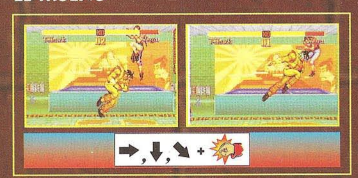
COMBINACIONES ESPECIALES

EL HALCON

Es, sin duda alguna, la más efectiva de sus técnicas. Thunder Hawk se elevará y caerá en diagonal sobre el rival, arrasando todo lo que se interponga en su trayectoria. Tendrás que pulsar rápida y simultáneamente los tres botones de puño cuando estés en el aire.



EL TRUENO



Con este golpe, Thunder Hawk se protege de los golpes aéreos de sus rivales. Saltará en diagonal y atizará con la cabeza al incauto que se halle en su camino. Al igual que la anterior, es bastante sencilla.

EL MARTILLO ATRONADOR



El nombre suena realmente bien, pero es lo único, porque es un famoso movimiento de 360 grados que tanto nos gusta (recuerda el famoso Suplex Siberiano de Zangief). En fin, es realmente efectivo...¡si consigues que te salga!

RYU





HONDA









GUILE





BALROG



KEN



CHUNLI



ZANGIEF



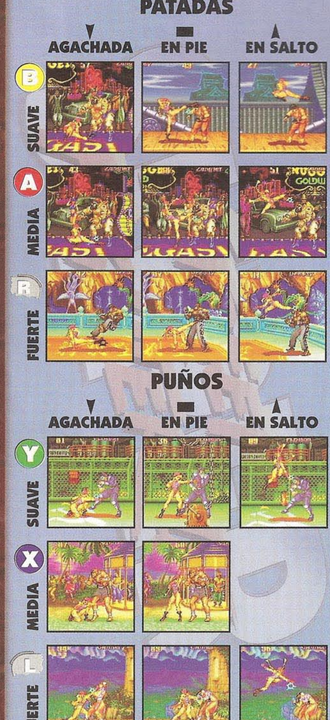
¡¡¡ NUEVOS LUCHADORES !!!

CAMMY



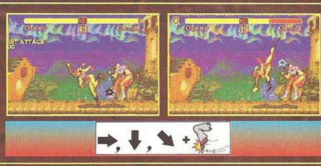
Esta deliciosa chica, rubita y encantadora, puede darle una sorpresilla a todo aquel que intente propasarse con ella. Antigua agente especial de Gran Bretaña, conoce todas las tácticas del combate y se caracteriza por su agilidad y rapidez. Sus golpes tienen una efectividad media y es muy versátil, aunque no tiene ninguno de larga distancia.

GOLPES NORMALES



COMBINACIONES ESPECIALES

PATADA FRONTAL



Al igual que el trueno de T-Hawk, tendrás que usar este golpe, fundamentalmente, en caso de que el luchador enemigo te esté atacando por el aire, aunque también servirá para separarte del rival si estás a corta distancia.

PUÑO GIRATORIO



También conocido como el "arregla-empastes", es un movimiento ofensivo con el que Cammy "acariciará" la cara del rival. Es bastante cómodo, porque puede convertir una prudente retirada hacia atrás en una mortal ofensiva.

CAÑON PERFORADOR

Seguro que ésta será la combinación que más utilices, ya que se ejecuta de igual forma que la bola de fuego de Ryu, y, como tú y yo sabemos, la costumbre es la costumbre ¿no...? El resultado será un golpe a la rodilla con bastante mala idea.

¡¡¡ NUEVOS LUCHADORES !!!

DEE JAY

Este cantante frustrado, es el luchador con más "marcha" de todos. Su secreto está en el reggae, que es su fuente de inspiración en cada combate. Pero sus golpes no sonarán precisamente a música celestial al rival que se enfrente con él. Y aunque es un luchador tipo Ken o Ryu, resulta algo menos completo en el combate.

GOLPES NORMALES



COMBINACIONES ESPECIALES

HIPER PUÑETAZO



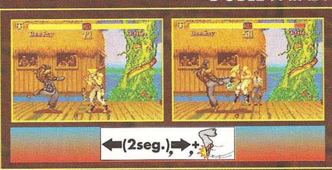
Esta técnica, y te estoy contando un secreto, no es realmente de Dee Jay, sino de Obelix; sin embargo, nuestro luchador es algo menos bruto al ejecutarlo, aunque el golpe resulta igual de efectivo, sobre todo en las distancias cortas.

FRONTAL MAXIMO

Parecido a la Bomba Sónica de Guile, es un golpe que tendremos muy en cuenta si queremos guardar las distancias con el rival. La bola de fuego que saldrá del puño de Dee Jay es muy efectiva, y el movimiento bastante sencillo.



DOBLE PATADA



En este tipo de movimientos, es en los que se puede apreciar que Dee Jay fue kickboxer en el pasado. Con esta combinación lanzaremos una patada de distancia media a la altura de la cintura del contrario. Si aciertas, verás los resultados en la barra de energía del rival.



¡DEE JAY HA VENCIDO! ¡SABROSÓÓÓÓÓN!

DHALSIM



SAGAT



VEGA



T-HAWK













¡¡¡ NUEVOS LUCHADORES !!!

FEI LONG

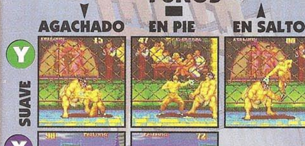
Fei Long es la viva imagen de Bruce Lee. Combina la rapidez, con la sencillez de sus movimientos especiales. Es rápido, ágil y su fuerte es la corta distancia, aunque también es bastante débil y con muy poca resistencia. Este defecto debe pesar al escogerle como luchador, aunque sobre gustos no hay nada escrito. ¡Ah, se me olvidaba! Y tiene un odio terrible a los piratas, aunque sea de Hong Kong.

GOLPES NORMALES

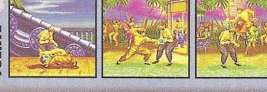






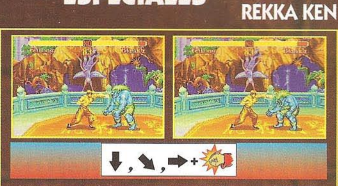






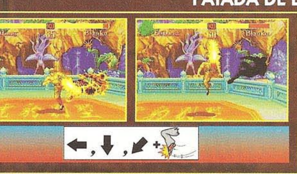
COMBINACIONES ESPECIALES

REKKA KEN



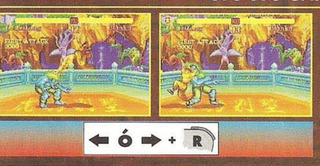
No preguntes lo que significa, porque nadie lo sabe. Lo que sí sabemos es que este puñetazo alto es fácil de ejecutar y muy rápido. Además, combinado con codazos, puede resultar una técnica verdaderamente arrolladora.

PATADA DE DRAGON



Fei Long, al igual que la mayoría de los luchadores, también quería aprovecharse de las ventajas del fuego. Así que practicó hasta conseguir una patada en salto, muy elevada, que además hiciera arder al rival. ¡Y vaya si lo consiguió!

SYU SYU GAY



Este derivado del rollito de primavera no es nada más y nada menos que la técnica más espectacular de Fei Long. Se ejecuta cerca del rival, y se trata de cogerle por la cabeza, elevarse por encima de él, y voltearle derribándolo. ¿Rico, verdad?



*Nota del autor: es muy posible que te preguntes qué hace Mario asomado a algunas de las pantallas. No, no está cotilleando, sino que con su presencia te indica que es una fotografía retocada especialmente para resaltar algún elemento de interés. Tras largas horas de meditación, hemos decidido bautizar este recurso como "El detallazo" y a partir de ahora, acostúmbrate a él porque lo verás en algún que otro artículo de la revista.

Super Street Fighter II no es, como alguien pudiera pensar, otro más. Los programadores de Capcom han conseguido el milagro de renovar unos personajes que ya conocíamos, un juego del que ya hay dos versiones, y un tema muy explotado por otras compañías, para convertirlo en un cartucho que se puede elevar a la categoría de increíble. Y si no lo crees, ¿a qué estás esperando para probarlo?

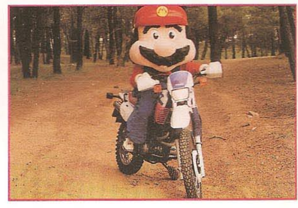
DIARIO DE MARIO

ORGANO DE EXPRESIÓN DEL CLUB NINTENDO DE ESPAÑA - CONSTITUIDO EN 1993

GIRA DE MARIO: *La incesante actividad de Mario*
Nuevos Packs de Super Nintendo: **SUPER COLOR PACK y PACK CARLOS SAINZ**
NOTICIAS: *Nuestro Softwarero Indiscreto de nuevo ¡al ataque!*

Gira de Mario con Nintendo

Las actividades de Mario en los últimos meses han sido de lo más variadas e interesantes. Inicialmente se trasladó al sur de España donde tuvo una entrañable y cariñosa acogida. Su estancia, aunque corta, fue de lo más gratificante ya que pudo saludar a muchos amigos,



visitar los puntos de venta de Nintendo y, gracias a Yamaha Granada, practicar el motociclismo, uno de sus deportes favoritos.
Posteriormente Mario retornó al CLUB NINTENDO para ultimar los preparativos de "Adidas Streetball Challenge'94"



un torneo de "baloncesto callejero" que cada vez cuenta con más seguidores en nuestro país. Dicho torneo se disputó en Sevilla, Madrid, Valencia y Barcelona, y contó con la participación de 625 equipos (2.500 jugadores). Mario fue el encargado de entregar los premios (entre los cuales figuraban consolas SUPER NINTENDO y GAMEBOY). La verdad es que aunque fue un viaje "oficial", Mario disfrutó muchísimo presenciando espectaculares canastas y saludando a su amigo Epi, por el que siente gran admiración desde la primera vez que le vio jugar en España.



Sin duda, una de las mayores preocupaciones de Mario son los niños, y dedica gran parte de su tiempo a visitar hospitales para llevar un poquito de alegría a los que se encuentran enfermos. En esta ocasión fue acompañado del Alcalde de Madrid. Ambos pasaron un rato muy agradable charlando con todos los niños, haciéndose fotos y contando chistes y divertidas anécdotas. El final de la jornada fue brillante, ya que todos celebraron una gran fiesta en la que Mario actuó de anfitrión y... ¡disfrutaron de lo lindo!.



Nuevos Packs de Super Nintendo

Nintendo España tiene previsto lanzar, a mediados del mes de octubre,



dos fabulosos packs que aportarán mayor variedad, todavía si cabe, a todos los usuarios que quieran adquirir una SUPER NINTENDO.
El primero de ellos, SUPER COLOR PACK es tan atractivo como su nombre. Incluye todo lo necesario para disfrutar ¡a lo grande!: Super Nintendo, Super Gameboy y Super Mario All Stars (con 4 juegos).
Pero, ¡aún hay más!. La consola SUPER NINTENDO con el juego Stunt Race FX en un pack denominado CARLOS SAINZ. Realmente interesante, ¿verdad?. Pero quizás te resulte aún más, cuando oigas lo que el propio Carlos Sainz manifiesta sobre el título que



patrocina: "Stunt Race es el mejor juego de simulación que conozco"... ¡Ahí queda eso!.

EL DIA A DIA CLUB

Ya pudisteis echar un vistazo, literalmente hablando, al Departamento de Consultas Generales en el número anterior de nuestra revista. ¿Qué os parece si ahora vemos a los más intrépidos y arriesgados componentes del Club Nintendo?... Sí, a los que día a día tienen que destruir enemigos de lo más fiero, rescatar a princesas que "no paran de meterse en líos", dominar inesperadas situaciones... Me refiero a los inigualables Jugones del CLUB NINTENDO. ¡¡¡COMENZAMOS!!!:



Merche, la encargada del Departamento de Juegos, entra a primera hora en el Club Nintendo ¡adelantándose a todos! para encender impresoras, ordenadores... En definitiva, para poner todo "a punto".



Lo primero es preparar la reunión matutina del Departamento de Juegos. Para ello, Merche está revisando los vídeos que se graban de todos los juegos de Super Nintendo y Gameboy que se tratan en el Club. ¡Ya ha encontrado el que buscaba: Stunt Race FX!.



Emilio y Paloma son los primeros en llegar. Están sonrientes y relajados pero seguro que... ¡por poco tiempo!.



Francisco, otro de los jugones, ocupa su lugar, y se prepara para comenzar. Super Nintendo y Gameboy encendidas, cascos "afinados", ordenador a punto, y por supuesto la hoja donde apunta las llamadas recibidas en el día... Indudablemente, ya está listo.



Oscar, apodado "Fighter man" por su afición a Street Fighter, ha sido el último en llegar. Pero, con la rapidez que le caracteriza, ya se ha colocado los cascos y está dispuesto a empezar la jornada.



¡Pero antes la reunión!... Emilio está explicando los diferentes circuitos, coches y demás detalles de Stunt Race FX.



Por supuesto, siempre surgen dudas, puesto que con estas reuniones lo que se pretende es que todos los jugones dominen a la perfección absolutamente todos los títulos que se tratan en el CLUB.



Paloma está estudiando la ficha del juego para poder contestar perfectamente todas vuestras consultas... (Entre nosotros, aparte de todo es que a Paloma la chifla este juego).



Francisco no ha tenido todavía tiempo de desayunar... Y, como nunca es tarde si la dicha es buena, aquí está dispuesto a tomarse un pequeño refrigerio. Eso sí, los cascos están en su sitio, ¡por si acaso!.



Comienza la actividad. Emilio está dando el primer truco del día, concretamente de Super Mario Kart de Super Nintendo.



Oscar está respondiendo a una duda sobre Super Metroid, uno de los juegos que, sin lugar a dudas, más preguntas reciben en el Club Nintendo.



Todos están realizando su trabajo, aprovechando este breve momento de "silencio telefónico", que durará justo hasta que salgáis del colegio, (y algunos del trabajo)...



Merche no se ha dado cuenta de que es la hora de comer... Estaba realmente ensimismada con Super GAMEBOY, ¡no es de extrañar!...



Francisco está buscando la ficha de Megaman III de Gameboy, ya que tiene una duda que necesita resolver antes de que empiece el habitual alud de llamadas.



Paloma está en plena actividad: la consola preparada, sus apuntes y notas a mano, el vídeo conectado y por supuesto, sus cascos bien "acoplados"...



Jose (redactor de la revista, de la que hablaremos en otro número), está con Emilio digitalizando imágenes de Donkey Kong Country, para incluirlas en la ficha del juego y que ésta quede perfecta.



La actividad está en su punto más alto. Cada uno en su sitio, dando trucos, passwords, consejos súper útiles ¡lo que haga falta para solucionar vuestros "atascos"!.



Queda muy poco tiempo para terminar Donkey Kong Country, antes de que salga a la venta y empecéis a llamar ¡sin parar!... Realmente, la cara de angustia de Merche es lo suficientemente elocuente.



Paloma está totalmente satisfecha, ya ha acabado la jornada (al menos "telefónicamente" hablando) y ella ha conseguido realizar e imprimir el mapa de una de las áreas más complejas de Metroid II de Gameboy...



Oscar está también contento, porque ha sido "el elegido" para jugar Super Street Fighter II, ¡a veces trabajar te aporta momentos de total felicidad!.



Paloma le comenta a Emilio los gráficos tan increíbles que tienen Los Pitufos de Super Nintendo. Pero él, prefiere comprobarlo por sí mismo, y por su cara de satisfacción, parece que está de acuerdo.



Francisco sigue ocupado, a estas horas de la tarde, atendiendo la última llamada del día... Y a juzgar por las indicaciones que le está haciendo Merche, ¡parece que le queda un "ratito" para irse!...



La que tampoco se libra es Merche, que está con Gabriel viendo unos fotolitos de la revista. ¡Parece que el día debería de tener más horas para los componentes del Club Nintendo!

CUADRO DE HONOR



Pablo Orcajo
Shadow Warriors (GB)

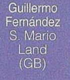


Laura Fernández
Aladdin (SN)



Fernando Casatorres
S. Mario World (SN)





Guillermo Fernández
S. Mario Land (GB)



Belén Bouso
S. Mario Land 2 (GB)

Manuel Llori
Final Fight (SN)



José Luis León
S. Mario All Stars (SN)



Mario Rodelgo
Kirby's Dream Land (GB)





Rosa Martín
Wario Land (GB)



Cristina Gordon
Megaman X (SN)



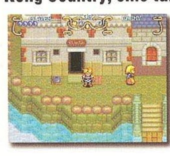
EL SOFTWARERO INDISCRETO

¿Te gustan los juegos de plataformas?, ¿qué te parecen los de habilidad?, ¿quizás prefieres las grandes aventuras?... Sea cual sea tu respuesta, te puedo asegurar que vas a tener motivos para sentirte más que satisfecho cuando leas este reportaje, porque podrás comprobar que NINTENDO ha pensado en todos y ha preparado unos lanzamientos total y absolutamente espectaculares.

Y empezamos con el futuro catálogo de Nintendo España, titulazos de los que podrás empezar a disfrutar a principios del año que viene.

Super Punch Out es un original juego de boxeo, con 16 contrincantes y una magnífica jugabilidad.

Uniracers es quizás el título más innovador de esta temporada y no sólo porque utilice el mismo proceso de desarrollo de Donkey Kong Country, sino también porque el protagonista es un monociclo capaz de realizar auténticas virguerías.



Magia, fantasía, intriga, conjuros, poderes telepáticos... y muchas e inquietantes sorpresas esconde The Illusion of Gaia, la gran aventura de Super Nintendo.

Por su parte el perverso, pero sin embargo amado Wario, ha decidido "probar suerte" en "la Super" con un juego de habilidad con más de 100 niveles, su nombre Wario's Woods.

Nintendo Scope tiene también su título específico: Tin Star. Una historia al más puro estilo del viejo oeste, en la que además del "bazooka" podrás emplear el ratón o tu control pad, la cuestión es tener buena puntería.

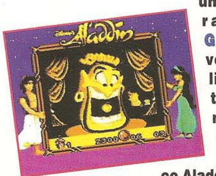
GAMEBOY tiene, así mismo, interesantes novedades preparadas. Space Invaders (todo un clásico) y Adventures of Lolo (puzzles con sorpresillas) son dos buenas muestras. Aunque es indudable que la gran estrella para nuestra querida portátil será Donkey Kong Land, ¿a que no hace falta que te diga por qué?...



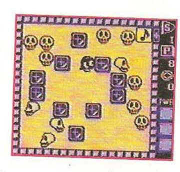
Y seguimos, ahora, con juegos "de cine". JVC no ha reparado en esfuerzos y ha elaborado dos cartuchazos para SUPER NINTENDO, que no defraudarán a ninguno de los miles de fans que tienen las películas en las que se basan: Indiana Jones Greatest Adventures y Super Return of the Jedi. Por su parte, Acclaim, compañía veterana en realizar cartuchos sobre cine de acción, no ha perdido la ocasión de adquirir la licencia de "Judge Dredd", ni más ni menos que la última aparición de Stallone en la pantalla grande. Y si piensas que aquí no hay lugar para los clásicos ¡te equivocas!. Robert de Niro va a protagonizar FRANKESTEIN: THE MOVIE y Sony se va a encargar de realizar el juego para Super Nintendo.



Nintendo, cine... Seguro que ya estás pensando que falta alguien, pues, ¡te vuelves a equivocar!, también hay una sorpresa DISNEY preparada: ALADINO para GAMEBOY. Una logradísima versión "plataformera" realizada por Virgin para nuestra querida portátil con 2 megas, diferentes niveles de dificultad, gráficos muy cuidados y el ágil y atlético Aladdin ¡dispuesto a todo!. Si tienes SUPER GAMEBOY disfrutarás a lo grande poniendo tus colores preferidos a esta mágica historia.



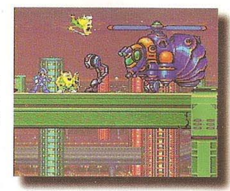
Las aventuras estilo Zelda han tenido un auge espectacular en los últimos tiempos, y Capcom, consciente de ello, ha reunido a los programadores de Square Soft (los que realizaron "Mystic Quest" y "The Secret of Mana") para crear Breath of Fire un título que no puede faltar a ningún amante de los grandes retos.



Las segundas partes pueden ser igual de buenas que las primeras, e incluso mejores. ¿Acaso lo dudas?, pues presta atención a lo que se nos avecina y ¡ya verás como cambias de opinión!: Clayfighter 2, The Lost Vikings 2, Bubsy 2 y Lemmings 2 (más alocados y divertidos que nunca).

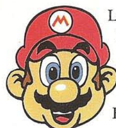
BUBSY II

FOTO TRUQUI



Haciendo honor al **nombre del juego del que proceden, aquí están estos "perdidos vikingos" ni más ni menos que con Megaman. Lo que no sabemos muy bien es si se encuentran realizando una misión especial o, -y esto parece lo más probable- es que se han desviado "ligeramente" de su trayectoria...**

MARIO METRO



La nueva consola de 64 bits que está haciendo Nintendo.
Que nos podamos expresar en la revista.
Que cada día haya juegos nuevos y mejores.
El Super GAMEBOY, ¡es genial!

Que no haya en la revista una sección que pongan los precios de los juegos.
Que a Mario nunca se le haya visto sin la gorra.
Que no haya un juego en el que Mario sea minero y montañero, o en el que Mario conduzca un tanque o una paliadora.
Que no se pueda disfrutar de la revista del Club más a menudo.

Agradecemos su colaboración a: David López López, Antonio Pastor Cabezas, Mario Monforte Mendoza, Abraham Vicente Velasco, Miguel García Segura, Victor Manuel Ferreira Sampaio, Mikel Calvo Ugarte.

CONCURSO
ELIGE LOS MEJORES

Por si alguien dudaba de la enorme sabiduría de los socios del Club Nintendo, aquí está la prueba que, de nuevo, pone de manifiesto vuestro excelente gusto y la supremacía de Nintendo España S.A.
En Gameboy los 5 primeros puestos están protagonizados por los personajes más representativos y queridos de Nintendo: Mario, su "antítesis" Wario, Kirby, Link...
Además 7 de cada 10 títulos están distribuidos por Nintendo España.
En Super Nintendo cabe destacar que la popularidad de los televisivos dibujos de "Dragon Ball" ha obtenido la primera posición. Siguiéndole muy de cerca se encuentra el genuino Street Fighter II Turbo, la magia de Disney de la mano de Aladdin, el poderío de Starwing y los clásicos Super Mario All Stars y Super Mario Kart ... y como en el caso de Gameboy, también son 7 títulos los distribuidos por Nintendo España S.A. ¡sobran las palabras!, ¿verdad?...

SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z
STREET FIGHTER II TURBO
ALADDIN
STARWING
SUPER MARIO ALL STARS
SUPER MARIO KART
FINAL FIGHT 2
LEGEND OF ZELDA
RANMA 1/2
MEGAMAN X

GAMEBOY™

SUPER MARIO LAND 2
WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3
KIRBY'S PINBALL LAND
LEGEND OF ZELDA
KIRBY'S DREAM LAND
ASTERIX
TINY TOON 2
JURASSIC PARK
SUPER MARIO LAND
TETRIS 2

MARIO GALERÍA



Diana Muñóz, de Madrid, nos muestra las maravillas que se pueden hacer con Super Gameboy, en este coloreado dibujo de Kirby's Pinball Land.



Y por si no lo sabíamos, aquí nos envía **Angel Manuel Suárez**, de Oviedo (Asturias), un dibujo que demuestra que Yoshi es también toda una estrella del basket.

Rubén Patiño, de Barcelona, cree que la "enemistad" entre Mario y Wario surgió desde su más tierna infancia (por cierto, que Mario ya contaba con poderosos aliados).



Mario ha aprovechado un "pequeño descuido" de la Princesa Daisy para invitar a Kim a darse un inocente baño... Según nos muestra **Diana Torres**, de Madridejos (Toledo).

¡Menudo "poderío"!... La verdad es que a Mario no le falta de nada, ya tiene hasta un coche de Fórmula 1 que ha creado expresamente para él **Roberto de Buen**, de Barcelona.





¿A que no sabíais que Wario tenía una madre tan "peculiar", ni que la Princesa tenía una hermana gemela?... Pues aquí tenéis "la prueba", que nos ha enviado **Carlos Ordoñez**, de León.

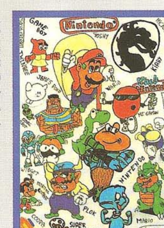


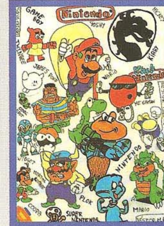
Wario y Mario están echando un pulso en el que parece que las fuerzas están muy igualadas... **Manuel López**, de Madrid, piensa que ambos tienen las mismas oportunidades de vencer.

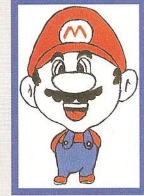
Sara Nieto, de Madrid, ha dibujado una secuencia de lo que podría ser una nueva y genial aventura de Gameboy con Mario, Kirby y Wario de protagonistas... ¿a que no estaría nada mal?



Yoshi, Mario, Wario, Megaman, Kirby... ¡y muchos personajes más!, aparecen en este completo y coloreado dibujo que nos ha enviado **Nestor Moreno**, de Gava (Barcelona).







Según **Raquel Sánchez**, de Monovar (Alicante), Mario es un poquillo "cabezón"... Pero aún así le queremos mucho, ¿a que sí?



¿Os imagináis a Kirby luchando contra Plok?, probablemente la pelea acabará pronto, ya que nuestro glotón amigo tiene cierta tendencia a tragarse a sus enemigos... Desde luego la idea es muy original y se la debemos a **Alberto Sánchez**, de Cáceres.



¡Ya hemos descubierto otra afición a Yoshi!, bueno, realmente ha sido **Mónica Palencia**, de La Roda (Albacete), que a través de este dibujo nos enseña su faceta "rapera".



Daniel Delgado, de Bollullos del Condado (Huelva), no tiene ninguna manía... pero sí una gran afición artística ¿a que estáis de acuerdo conmigo?

EL REY DE LAS MAQUINAS



¿Quién en este mundo sería capaz de decir que no le gustan las máquinas de petaco? ¿Quién no se ha gastado cinco durillos alguna vez en una de ellas...? Pues bien, si te gustan, pero estás cansado de "guardar cola" para disfrutar de una partida, estás de enhorabuena. Prepárate, porque ha llegado "Super Pinball Behind the Mask", la primera genialidad de Nintendo en éste género.



Bolas extra, zonas prohibidas, bonificaciones especiales y millones de puntos te están esperando. Y además con el aliciente de intentar batir a tres desafiantes enemigos que protagonizan cada una de las máquinas: Jolly Joker, Blackbeard & Ironman y The Wizard. Si de verdad te gustan los pinball... ¿a qué estás esperando?

COMPETITION
HOW MANY PLAYERS?
4PLAYERS
CONQUEST
NOBODY CAN BEAT ME
EXIT

Al encender tu consola, podrás disfrutar las tres magníficas máquinas de "Super Pinball, Behind the Mask" de 2 formas distintas: el modo competición, en el que podrás escoger la máquina que prefieras para poder competir hasta un total de 4 jugadores, y el modo conquista, en el que tendrás que superar las tres máquinas con una puntuación cada vez más alta para conseguir ver el final.

JOLLY JOKER



PUNTUACION A SUPERAR: 60 MILLONES



Los programadores no han escatimado esfuerzos. Esto se puede ver en la inclusión hasta de los bumpers de rigor, indispensables en cualquier máquina de petaco que se precie.





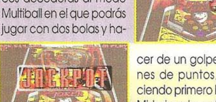


Golpeando las dianas podrás multiplicar tus bonus por 7. Cada vez que consigas golpear a las 5 dianas y por tanto incrementar en uno la multiplicación, se iluminará uno de los círculos que hay entre los flippers.

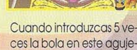








Cuando introduzcas 5 veces la bola en este agujero lograrás formar la palabra Joker (una vez por cada letra). Sólo entonces accederás al modo Multiball en el que podrás jugar con dos bolas y hacer de un golpe 20 millones de puntos, introduciendo primero la bola en Misterio y después de nuevo en Joker. Sencillito, ¿no?







Estas tres técnicas seguro que te van a resultar interesantes. La primera y la segunda te muestran dos formas sencillas de pasar la bola de un flipper a otro, y en la tercera podrás ver que golpeando la bola con la punta del flipper, cuando baja con fuerza, la introducirás en Jack in the Box, consiguiendo interesantes bonificaciones.





BLACKBEARD & IRONMAN

NIVEL DE DIFICULTAD

PUNTUACION A SUPERAR: 120 MILLONES

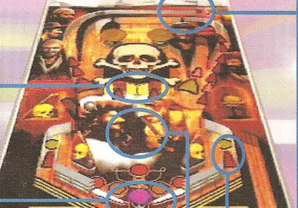


Si introducimos la bola a través de este pasillo, nueve veces como mínimo, obtendremos nueve millones de puntos y el acceso al juego del Jolly Roger. Ahora, tendremos que seguir pasando la bola por el pasillo cuantas veces podamos, y si tenemos paciencia y suerte, podremos conseguir más de cien millones de puntos.





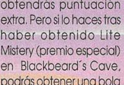






Siempre que introduzcas la bola en Treasure House, obtendrás puntuación extra. Pero si lo haces tras haber obtenido Lite Mistery (premio especial) en Blackbeard's Cave, podrás obtener una bola extra, acceder al juego Jolly Roger u obtener una buena cantidad de puntos. En estos dos últimos casos hay millones de por medio.

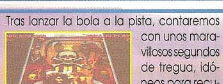








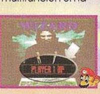




Tras lanzar la bola a la pista, contaremos con unos maravillosos segundos de tregua, idóneos para recuperarla si se cuela entre nuestros flippers. Esta situación durará mientras el círculo morado esté parpadeando.







¡Cuidado! Si golpeas la máquina demasiadas veces, llegarás a cometer una falta.

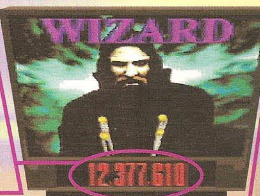
En ninguna de las tres máquinas estaremos solos ante el peligro: contamos con dos resortes en los laterales que harán rebotar la bola antes de perderla. Eso sí, sólo impedirán que se cuele una vez.



THE WIZARD

NIVEL DE DIFICULTAD

PUNTUACION A SUPERAR: 180 MILLONES

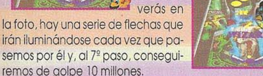




En la zona superior de la máquina, y simulando de nuevo a las de la vida real, encontraremos una pantalla multifunción en la que se nos mostrará puntuación, número de jugador, número de bola e incluso algún que otro mensaje de nuestro desafiante protagonista, The Wizard.



Este pasillo también esconde su secreto. Como verás en la foto, hay una serie de flechas que irán iluminándose cada vez que pasemos por él y, al 7º paso, conseguiremos de golpe 10 millones.





¡Enhorabuena! Has metido la bola en la cueva Enigma. En ella encontrarás una especie de Ruleta de la Fortuna con infinidad de bonificaciones, y te aseguro que cualquiera de ellas te vendrá la mar de bien.







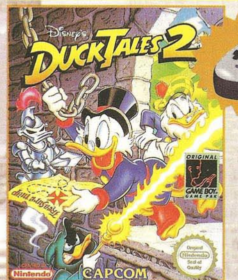


Al comenzar cada bola, tendremos que probar nuestra habilidad en el Skill Shot. En la pantalla aparecerán una serie de calaveras a través de las que pasará una luz. Tendremos que detener la luz en la calavera central para obtener 1, 2 ó 3 millones de puntos, dependiendo del número de bola que lancemos en la partida.



Esperamos que hayas obtenido una idea clara de lo genial que es Super Pinball, Behind the Mask, y cómo puede ser capaz de trasladar toda la emoción de las máquinas de petaco a tu consola. Pero mejor prueba y haz caso a este antiguo proverbio japones... "Una partida vale más que mil palabras..."

EN BUSCA DEL



Era una mañana como otra cualquiera cuando de pronto mis sobrinos irrumpieron en mi cuarto llevando consigo un trozo de papel muy viejo...

- ¡Tío Gilito! ¡Tío Gilito!
- ¿Qué ocurre?
- ¡Mira lo que hemos encontrado en el sótano!. Parece un trozo de mapa. Aquí dice "Tesoro Secreto de McPato".

Cogí aquel viejo trozo de papel y lo observé detenidamente. Realmente era auténtico pero, ¿dónde se encontraba el resto del mapa?. Tras pensar en aquello durante un buen rato, comprendí que el tío Fergus había roto el mapa en varios pedazos y los había repartido por todo el mundo con el fin de que nadie los encontrase. Pero mi instinto hizo que me aventurase en aquella búsqueda



LAS CATARATAS DEL NIAGARA

Este exótico y a la vez impresionante paraje fue uno de los lugares al que me dirigí en busca de una de las partes del mapa. Algo me decía que no me resultaría muy difícil encontrarlo aquí.

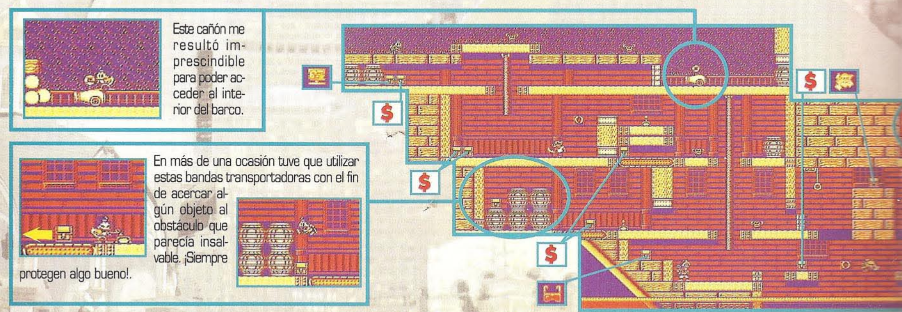


Parecía sencillo, el cofre contenía una de las partes del mapa que no se hallaba demasiado escondida, pero en mi afán por recuperarlo caí en una trampa. Por suerte para mi, apareció en aquel momento un pequeño amigo que me sacó del apuro.

¡Al fin hallé a Gyro!. Se encontraba bloqueado en un extremo de la cueva por unos cajones que pude romper gracias a mi bastón. Como muestra de su agradecimiento, Gyro me obsequió con uno de sus inventos, un Adaptador de Muelle para mi bastón.

TRIANGULO DE LAS BERMUDAS

En el lugar, tal vez, más enigmático de la Tierra, fue localizado un antiguo barco a la deriva. Mi olfato me decía que iba por buen camino y sin pensármelo dos veces me dispuse a explorarlo por dentro.



Este cañón me resultó imprescindible para poder acceder al interior del barco.

En más de una ocasión tuve que utilizar estas bandas transportadoras con el fin de acercar algún objeto al obstáculo que parecía insalvable. ¡Siempre protegen algo bueno!.

TESORO PERDIDO

del mayor tesoro de todos los tiempos, y no resultó fácil.
Me esperaban varias regiones llenas de salvajes criaturas y peligrosas trampas como las misteriosas Pirámides de Egipto, el enigmático Triángulo de las Bermudas o los tenebrosos Castillos Escoceses y por si esto fuera poco mi eterno rival Flintheart Glomgold también andaba tras el tesoro. Por suerte para mí no estaba solo, me acompañaban mis tres sobrinos, mi amigo Gyro el inventor y mi intrépido piloto.

LEYENDA

	INDICADORES	Marca el camino al tesoro.
	GAFAS	Permite ver los tesoros ocultos.
	TROZO DE MAPA	Ya te falta uno menos.
	INVULNERABILIDAD	No te afectará ningún enemigo.
	RELOJ	Todo se detendrá unos segundos.
	WALKIE-TALKIE	Podrás regresar a casa.
	ESTRELLA	Te dá un punto más de energía.
$	DINERO	Aumenta tu cuenta corriente.
	INFORMACION	Te ayudará a saber los cofres que hay.
	ENEMIGO FINAL	El guardián de la fase.

Debía cruzar aquel puente si quería alcanzar la meta que me había propuesto, pero algo me decía que era peligroso, y efectivamente así fue. Tuve que emplear toda mi destreza para poder atravesarlo con éxito.

Al adentrarme en esta sala quedé sorprendido. Ante mis ojos había una llama de fuego con una única finalidad, la de no dejarme salir vivo de sus dominios. Menos mal que gracias a mi bastón multiusos no me resultó muy difícil terminar con ella, y además conseguí una gratificación, ¡la Flor de Cristal!.

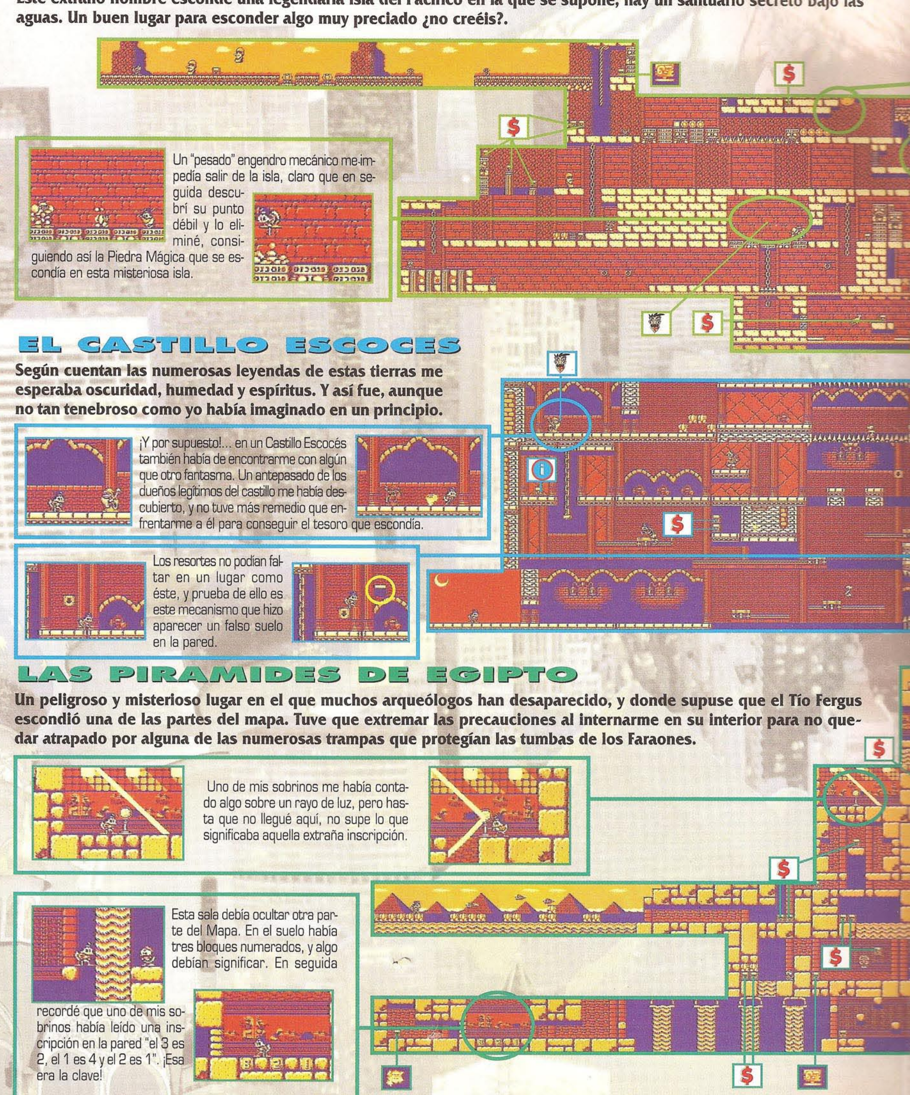
Mi gran amigo Gyro me esperaba con otro de sus fabulosos inventos. Esta vez me ofreció el Adaptador de Martillo.

TOTAL $ 1002000
POWER ITEM
SELECT ITEM

Tras caminar por toda la bodega encontré al guardián del barco. La situación de las anillas que colgaban de la pared me permitió eliminarle fácilmente. Acto seguido recuperé la afamada joya "Lágrima de la Sirena".

MU

Este extraño nombre esconde una legendaria isla del Pacífico en la que se supone, hay un santuario secreto bajo las aguas. Un buen lugar para esconder algo muy preciado ¿no creéis?.



Un "pesado" engendro mecánico me impedía salir de la isla, claro que en seguida descubrí su punto débil y lo eliminé, consiguiendo así la Piedra Mágica que se escondía en esta misteriosa isla.

EL CASTILLO ESCOCES

Según cuentan las numerosas leyendas de estas tierras me esperaba oscuridad, humedad y espíritus. Y así fue, aunque no tan tenebroso como yo había imaginado en un principio.

¡Y por supuesto!... en un Castillo Escocés también había de encontrarme con algún que otro fantasma. Un antepasado de los dueños legítimos del castillo me había descubierto, y no tuve más remedio que enfrentarme a él para conseguir el tesoro que escondía.

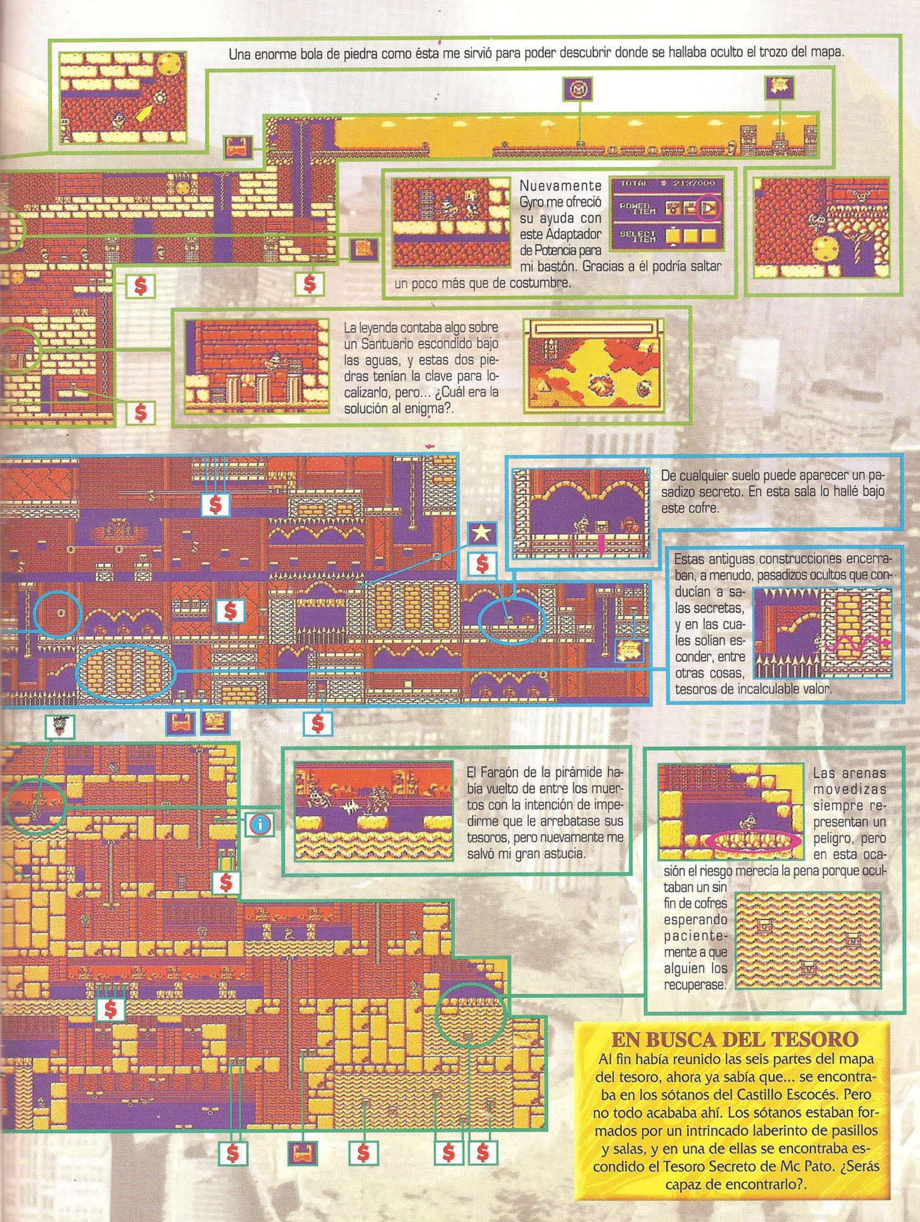
Los resortes no podían faltar en un lugar como éste, y prueba de ello es este mecanismo que hizo aparecer un falso suelo en la pared.

LAS PIRAMIDES DE EGIPTO

Un peligroso y misterioso lugar en el que muchos arqueólogos han desaparecido, y donde supuse que el Tío Fergus escondió una de las partes del mapa. Tuve que extremar las precauciones al internarme en su interior para no quedar atrapado por alguna de las numerosas trampas que protegían las tumbas de los Faraones.

Uno de mis sobrinos me había contado algo sobre un rayo de luz, pero hasta que no llegué aquí, no supe lo que significaba aquella extraña inscripción.

Esta sala debía ocultar otra parte del Mapa. En el suelo había tres bloques numerados, y algo debían significar. En seguida recordé que uno de mis sobrinos había leído una inscripción en la pared "el 3 es 2, el 1 es 4 y el 2 es 1". ¡Esa era la clave!



Una enorme bola de piedra como ésta me sirvió para poder descubrir donde se hallaba oculto el trozo del mapa.

Nuevamente Gyro me ofreció su ayuda con este Adaptador de Potencia para mi bastón. Gracias a él podría saltar un poco más que de costumbre.

La leyenda contaba algo sobre un Santuario escondido bajo las aguas, y estas dos piedras tenían la clave para localizarlo, pero... ¿Cuál era la solución al enigma?.

De cualquier suelo puede aparecer un pasadizo secreto. En esta sala lo hallé bajo este cofre.

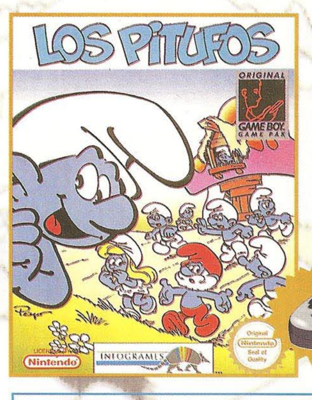
Estas antiguas construcciones encerraban, a menudo, pasadizos ocultos que conducían a salas secretas, y en las cuales solían esconder, entre otras cosas, tesoros de incalculable valor.

El Faraón de la pirámide había vuelto de entre los muertos con la intención de impedirme que le arrebatase sus tesoros, pero nuevamente me salvó mi gran astucia.

Las arenas movedizas siempre representan un peligro, pero en esta ocasión el riesgo merecía la pena porque ocultaban un sin fin de cofres esperando pacientemente a que alguien los recuperase.

EN BUSCA DEL TESORO

Al fin había reunido las seis partes del mapa del tesoro, ahora ya sabía que... se encontraba en los sótanos del Castillo Escocés. Pero no todo acababa ahí. Los sótanos estaban formados por un intrincado laberinto de pasillos y salas, y en una de ellas se encontraba escondido el Tesoro Secreto de Mc Pato. ¿Serás capaz de encontrarlo?.

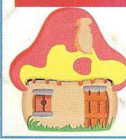


LA GRAN AVENTURA DE LOS PEQUEÑOS SERES DIMINUTOS

Hacía mucho tiempo que los Pitufos vivían tranquilos y felices sin que Gargamel intentase nada contra ellos. Tanta calma resultaba sospechosa... y Papá Pitufo no se sentía tranquilo, sabía que Gargamel tramaba algo. Y efectivamente así fue. Tres Pitufos habían desaparecido: Gafitas, Bromista y Pitufina, y todo apuntaba hacia Gargamel como autor del secuestro. En vista de la situación Papá Pitufo decidió enviar al Pitufo Forzudo para rescatarlos de las garras del terrible Gargamel. ¡Y ahí es donde entras tú!.

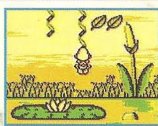
Tendrás que recorrer todo tipo de fases, desde un tranquilo y manso río hasta el interior de un volcán, e incluso volar a lomos de una cigüeña. La vida de esos tres pequeños pitufos, y tal vez la de todos ellos, está en tus manos.

FASE 4





Este lugar tan tétrico te planteará más de un problema: ranas que aparecen y desaparecen, mosquitos gigantes sobre los que podemos pasar, e incluso lianas para hacer de Tarzán.





FASE 5 EL CAMPO DE ZARZAPARRILLA

De nuevo podrás localizar una pantalla secreta, esta vez gracias a un muelle.





FASE 6 LA MONTAÑA



Tendrás que servirte de todas tus dotes de escalador para poder alcanzar la cumbre de esta montaña.



FASE 9



Vas a pasar mucho, pero que mucho calor aquí dentro, y además del bochorno vas a tener el "aliciente" de una pequeña erupción, así que, no te lo pienses dos veces y sube hacia la superficie a toda "pastilla".

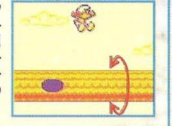




También te vas a encontrar con un "simpático" dragón que te las hará pasar "moradas" para rescatar al Pitufo Bromista.

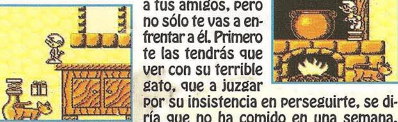
FASE 11 EL ACANTILADO

Estate atento y mira dónde pones los pies, si pierdes el equilibrio terminarás en el fondo del abismo.



FASE 12

¡Por fin!. Has encontrado la casa de tu peor enemigo. El ser que ha secuestrado a tus amigos, pero no sólo te vas a enfrentar a él. Primero te las tendrás que ver con su terrible gato, que a juzgar por su insistencia en perseguirte, se diría que no ha comido en una semana.





Ten cuidado con las manzanas que caen rodando por la es-



FASE 1 EL BOSQUE

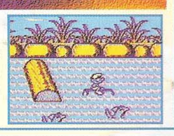
Este bosque, a pesar de su pobre aspecto, esconde muchas sorpresas. Si no me crees, prueba a subirte encima de los troncos que veas cortados y trata de introducirte dentro.





FASE 2 EL RIO PITUFO

Montado en tu tronco-balsa tendrás la oportunidad de atravesar el riachuelo que rodea la villa de los Pitufos. ¡Ah! se me olvidaba, ten ciudado con las pirañas.

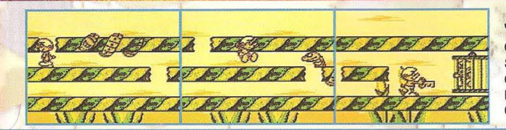


FASE 3 EL PUENTE

Para atravesar este peligroso puente contarás con la ayuda de unas pequeñas aves que te ayudarán a cruzar las partes que se encuentran derrumbadas.



EL PANTANO



Y por si fuera poco, ahora te encuentras con una "pequeña" serpiente que te ha confundido con su desayuno. Si la eliminas, rescatarás al Pitufo Gafitas.

FELICIDADES

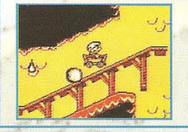
HAS LIBERADO AL PITUFO GAFITAS.

FASE 7 EL VIAJE DE LA CIGÜEÑA

¡Que cómodo resulta viajar en avión!, y a falta de avión buena es la cigüeña. Tendrás que sobrevolar estas montañas para llegar al valle donde vive Gargamel.



FASE 8 LA VIEJA MINA DE ORO



Es peligroso aventurarse en el interior de una vieja mina abandonada. Puede haber desprendimientos, abismos, goteras y otros peligros que descubrirás en seguida.

DENTRO DEL VOLCAN





FELICIDADES

HAS LIBERADO AL PITUFO BROMISTA.

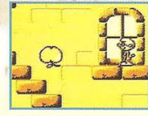
FASE 10 DESCENSO EN TRINEO



Esto no es un fin de semana en la nieve. Recuerda tu misión y no pierdas ni un segundo contemplando el paisaje.



CASA DE GARGAMEL



calera, si te pilla alguna te puede hacer mucho daño.

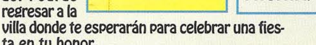
¡Gargamel!, y trae cara de pocos amigos. El único modo que hay de deshacerse de él es lanzarle bellotas a la cabeza.





Después coge la llave y rescata a Pitufina, y así podrás regresar a la villa donde te esperarán para celebrar una fiesta en tu honor.



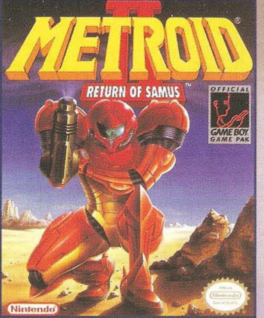


FELICIDADES

HAS LIBERADO A LA PITUFITA.

FIN

ALTO RIESGO...



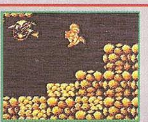


La Federación Galáctica tiene una misión de vital importancia. Hace algún tiempo fue descubierta una nueva forma de vida en el planeta SR388. Los científicos de la Federación, tras complejos estudios, descubrieron que el nuevo espécimen representaba una seria amenaza para toda la Galaxia debido a su forma de subsistencia. Este ser se adhería a otra criatura viva absorbiendo su energía vital. A esta forma de vida la

AREA 1



Metroids:	1
Equipamiento:	0
Salvar Juego:	1
Recarg. Armas:	Sí
Recarg. Energía:	Sí



El primer Metroid que has de liquidar se encuentra en la zona oeste del área. Observa su aspecto, se encuentra en la primera fase de mutación. Los misiles son la clave para terminar con él.

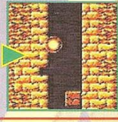
AREA 2



Metroids:	4
Equipamiento:	3
Salvar Juego:	1
Recarg. Armas:	Sí
Recarg. Energía:	Sí



Uno de los ítems más útiles, es Spider Ball. Gracias a él conseguiréis trepar, en forma de bola, por las paredes e incluso avanzar por el techo.

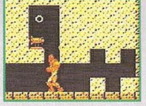


En sitios tan recónditos como éste puedes encontrar el recargador de armas y el de energía.

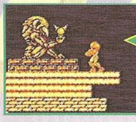
AREA 4



Metroids:	10
Equipamiento:	3
Salvar Juego:	2
Recarg. Armas:	Sí
Recarg. Energía:	Sí

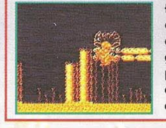


Muchas veces la arena te impide ver algún objeto que puede beneficiar a Samus. Procura explorar todas las zonas arenosas.



Space Jump, es el nuevo equipamiento para Samus que la permitirá volar y alcanzar zonas prácticamente inaccesibles.





Hay cascarones de Metroids que esconden algún pasadizo, como en este caso. A lo largo del juego podrás comprobar que te pueden ser muy útiles para poder seguir avanzando y no quedarte atrapado.

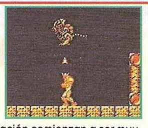


En casos como éste, en que el Metroid se encuentra camuflado y protegido, debes destruir primero la telilla que lo protege si quieres que tus misiles le alcancen.



AREA 7

Metroids:	7
Equipamiento:	5
Salvar Juego:	1
Recarg. Armas:	Sí
Recarg. Energía:	Sí



Los Metroids en su tercera fase de mutación comienzan a ser muy peligrosos, sobre todo por su capacidad de ataque al disparar ácido por la boca. Esto supone más problemas para Samus.



También encontrarás pasillos completamente a oscuras en los que deberás avanzar a tientas si quieres salir de allí. Lo mejor que puedes hacer es guiarte por las bombas.



El Plasma Beam es, sin duda, el arma más poderosa que puede llevar Samus. ¡Cógela!

AREA 10

Metroids:	9
Equipamiento:	1
Salvar Juego:	1
Recarg. Armas:	Sí
Recarg. Energía:	Sí



Ice Beam. Aunque este arma puede parecer inútil a estas alturas de juego, ¡no lo es! de hecho va a ser la clave que te va a permitir continuar hasta el final. Así que deshazte del arma que lleves en este momento y recoge el Ice Beam.



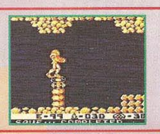
Te esperan ocho salvajes Metroids. Ya están completamente desarrollados y si te atrapan absorberán tu energía por completo. Dependes de tu habilidad y reflejos y fundamentalmente, del Ice Beam y de los misiles.



La Reina Metroid te aguarda y está muy furiosa. Has terminado con toda su estirpe y va tratar de impedir que salgas del planeta. Nada a lo que te has enfrentado hasta ahora se pue-

ALTA TENSION

denominaron Metroid. Tras estas investigaciones la Federación tomó una solución tan drástica como necesaria: exterminar la raza de los Metroids.
Ahí es donde entra Samus Aran. Como miembro de la Policía de la Federación va a ser la encargada de realizar esta peligrosa misión. Todo comienza cuando Samus aterriza con su nave sobre la superficie del Planeta SR388...



En este punto tendrás la oportunidad de salvar tu partida por primera vez. Esto es muy importante a lo largo de todo el juego.

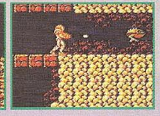
TODO UN RETO



Un complejo mundo dividido en 10 extensas áreas, más de 200 salas por explorar, innumerables y agresivos seres, trampas mortales, intrincados laberintos plagados de pasadizos secretos, 15 ítems que reforzarán tu equipo y sobre todo Metroids... muchos Metroids que te esperan, pacientemente, en su guarida.

Todo un reto el que te plantea este cartucho que mezcla los dos géneros más importantes del mundo de los videojuegos: la acción sin límites de los mejores Arcades y la paciente tarea de exploración de las Aventuras. ¿Todavía piensas que es un juego fácil?

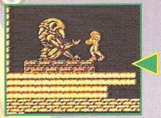






ÁREA 3

Metroids:	**8**
Equipamiento:	**4**
Salvar Juego:	**2**
Recarg. Armas:	**No**
Recarg. Energía:	**Sí**



Aunque algunas veces os podéis encontrar con la sorpresa de que la estatua no tiene ningún ítem, no desesperéis. ¡Probad a buscar en la siguiente sala!.





No es lava todo lo que hay en el juego. También hay agua, y éste es el caso. ¡Ah! y no os preocupéis por Samus, sabe aguantar muy bien la respiración.

Un buen investigador debe ser lo suficientemente astuto para descubrir cosas como ésta. Un pasadizo secreto muy bien camuflado en una pared de aspecto completamente normal. ¿Qué esconderá?, seguro que algo interesante...



Aquí empezarás a toparte con Metroids que se encuentran en su segunda fase de mutación.

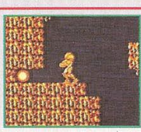


ÁREA 5

Metroids:	**1**
Equipamiento:	**0**
Salvar Juego:	**0**
Recarg. Armas:	**No**
Recarg. Energía:	**No**



Lo único que vas a encontrar en este área es un Metroid que, seguro, no te planteará ningún problema.



ÁREA 6

Metroids:	**2**
Equipamiento:	**0**
Salvar Juego:	**0**
Recarg. Armas:	**Sí**
Recarg. Energía:	**Sí**

Cuando pases por este área podrás recargar tu energía y tus reservas de misiles. ¡Aprovéchate, te harán falta!



ÁREA 8

Metroids:	**2**
Equipamiento:	**0**
Salvar Juego:	**0**
Recarg. Armas:	**No**
Recarg. Energía:	**No**

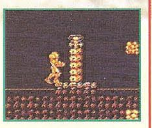


Este Metroid se encuentra ya en su fase adulta. Su agresividad no es tan alta como en su anterior estado, pero dispone también de una poderosa arma de ataque: unas bolas de energía que pueden dañar seriamente a Samus.



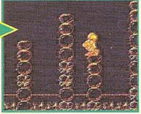
ÁREA 9

Metroids:	**3**
Equipamiento:	**0**
Salvar Juego:	**2**
Recarg. Armas:	**No**
Recarg. Energía:	**No**



Salvar ahora el juego es vital, puesto que desde el área 7 no has podido hacerlo.

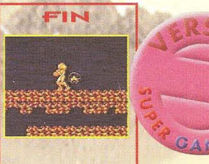
Mira donde pones los pies, vigila tu nivel de energía y la reserva de misiles. Procura no arriesgar, los Metroids a los que te vas a enfrentar son muy peligrosos y no existen recargadores en este área.





de comparar con la Reina. Su poder y su fuerza son inmensos. Espero que hayas venido preparado para todo. Te deseo suerte. La vas a necesitar.

FIN





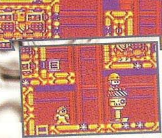
ALMAS DE METAL



Nuevamente el Dr. Wily quiere dominar la Tierra. Para conseguir su objetivo se ha apoderado de una plataforma petrolífera que se halla cerca de la costa norte. Su plan consiste en perforar la corteza terrestre y aprovechar la energía que genera el magma para así, alimentar a su nueva y diabólica maquinaria, con la que pretende esclavizar a todo el planeta.
La única esperanza que le queda a la humanidad eres tú: Megaman. Por suerte para ti, esta vez no vas a estar solo. El Dr. Light ha decidido enviarte a Rush y Flip-Top como ayuda en esta peligrosa misión. Una misión que te permitirá recorrer 10 trepidantes fases llenas de robots descontrolados, profundos abismos, inesperados desprendimientos y muchos peligros más que irás conociendo a medida que avanzas. Además el persistente y despiadado Dr. Wily ha reclutado a ocho de tus más encarnizados y vengativos enemigos que esperan la oportunidad de aniquilarte. ¡"Ponte las pilas" y disponte a salvar a la humanidad! ¡Todo está en tus manos!.

SPARK MAN

Más que una central eléctrica parece una fortaleza. Los androides pululan por todas partes y están al acecho. Un cortocircuito en este momento no vendría nada mal.



Algunos tanques de energía, como éste, sólo pueden ser recogidos con la ayuda de uno de tus más valiosos aliados, Rush.



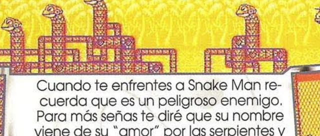
Vigila los movimientos de Spark Man y no apartes la vista de sus pinzas de alto voltaje o recibirás alguna que otra sacudida eléctrica.

SNAKE MAN

Adéntrate en esta selva cibernética en donde lo único vivo que aquí habita es la vegetación. ¡Para que luego digan que un día de campo es maravilloso!.



En algunos puntos recibirás la grata visita de Flip-Top con una sorpresa que te será muy útil.



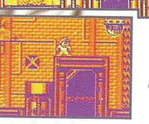
Cuando te enfrentes a Snake Man recuerda que es un peligroso enemigo. Para más señas te diré que su nombre viene de su "amor" por las serpientes y atacar a sus víctimas con ellas.

SHADOW MAN

Las sombras se apoderan de este lugar tan rápida como inesperadamente. Una linterna no te vendría nada mal. Lástima que no pensase en eso el Dr. Light.



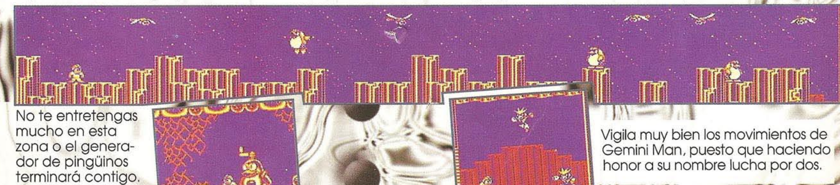
Estas bolas antigravitacionales provocan una oscuridad temporal mientras permanecen en el lugar.



Ten mucho cuidado con Shadow Man y los barridos que hace por el suelo o te llevarás más de una sorpresa.

GEMINI MAN

El polo norte es su hogar y no has sido invitado. Eres un intruso en este lugar y sus secuaces tratarán de aplacarte.

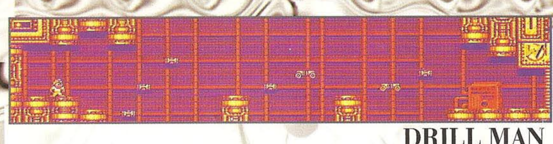


No te entretengas mucho en esta zona o el generador de pingüinos terminará contigo.

Vigila muy bien los movimientos de Gemini Man, puesto que haciendo honor a su nombre lucha por dos.

GUARIDA DEL DR. WILY

La entrada al laboratorio está muy bien protegida por numerosas trampas. ¡Se cuidadoso!.

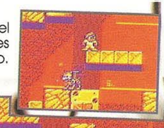


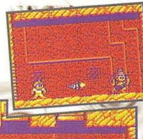
Este singular personaje ha sido enviado por el Dr. Wily para tratar de evitar que accedas al interior de su laboratorio.

DRILL MAN

Este complejo subterráneo comienza a ser peligroso. Pero no desesperes, el Dr. Wily está usando sus últimas defensas.

Aparte de tu habilidad, tendrás que contar también con el factor suerte a la hora de enfrentarte a Drill Man. Esto es debido a su habilidad para filtrarse por el suelo.





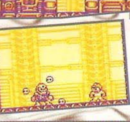
En puntos como éste no te quedará más remedio que utilizar a Rush para superar el obstáculo.

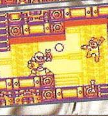
SKULL MAN

Aquí los corredores parecen como si hubiesen sido construidos en el interior de algún animal. Aunque, sabiendo quien te espera en este lugar, todo es posible.



Skull Man cuenta con una muy buena protección gracias a unas calaveras que flotan a su alrededor. Aprovecha para dispararle cuando sea vulnerable.





Estos personajes que se defienden a base de huesos deben ser eliminados de una forma radical. Usa tu mayor disparo.

DIVE MAN

Te adentras en una zona bastante húmeda, en la que sus habitantes son anfibios. Suerte que Megaman está preparado para todo.



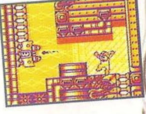
Ten mucho cuidado con estos cetáceos mecánicos. Elimínalos lo antes posible o sufrirás las consecuencias.

Sé hábil para esquivar el ataque de barrena que hace Dive Man. También tendrás la compañía de algún que otro misil por la zona.



DUST MAN

Esta zona es la más peligrosa de todo el complejo del Dr. Wily. Así que procura ser lo más prudente posible si quieres llegar al final de una sola pieza.



En momentos como éste tendrás las cosas muy complicadas para poder avanzar. Lo mejor es pensar que no hay nada imposible y menos para Megaman.

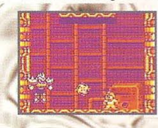
Dust Man puede hacerte mucho daño en un "abrir y cerrar de ojos", así que lo mejor es que no le pierdas de vista ni un segundo.

VERSION SUPER GAMEBOY

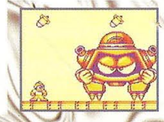


LABORATORIO SECRETO DEL DR. WILY

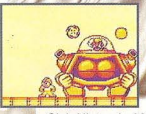
Al fin has conseguido acceder a su laboratorio, pero no creas que has pasado lo peor. Todavía te espera una devastadora lucha contra alguno de los protectores personales del Dr. Wily...



Uno de los guardianes personales del Dr. Wily te aguarda pacientemente. ¿Van a poder contigo a estas alturas?



No podía ser de otra manera. El Dr. Wily no se atreve a enfrentarse a ti cara a cara, y por eso lo hace a bordo de esta infernal máquina inventada por él mismo. Una dura lucha te aguarda, pero recuerda que no es la primera vez que lo derrotas.





Este verano ha venido cargado de nuevos y sensacionales títulos, y desde luego esto se ha hecho notar en nuestro Top. ¡Novedades, novedades y más novedades! Sólo tenéis que echar un vistazo a esta página para ver el éxito que han tenido los juegos más recientes, llegando a ocupar en muchos casos puestos muy elevados en nuestro Top. ¿Qué os parece la fantástica entrada de Stunt Race Fx? ¿Y Donkey Kong de Gameboy? Impresionantes ¿verdad? Pero... claro está que esto no es todo, seguid leyendo y lo comprobaréis...

SUPER NINTENDO

1. **STUNT RACE FX** — NOVEDAD
   La nueva generación del chip Super Fx está haciendo estragos. Una súper original y tremendamente divertida carrera de coches, a la cual le auguramos una larga permanencia en nuestra lista.
2. **SUPER METROID**
   La cazarrecompensas Samus Aran no es sólo la protagonista de este sensacional juego, sino que también lo es de nuestro Top, y parece que lo va a seguir siendo por mucho tiempo.
3. **MEGAMAN X**
   El éxito de la saga Megaman está ya más que probado. Esta posición de su versión para Super Nintendo, sólo lo confirma una vez más.
4. SUPER MARIO KART
5. NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
6. **LOS PITUFOS** — NOVEDAD
   Pequeños, azules... y tremendamente divertidos. Sí, así son los Pitufos, y han irrumpido en vuestra Super Nintendo con este fantástico juego de plataformas, de inmejorables gráficos, que al parecer, no ha pasado desapercibido por vuestras consolas.
7. THE LEGEND OF ZELDA
8. **SUPER MARIO ALL STARS**
   Un incondicional de los primeros puestos. A pesar de haber abandonado la posición de honor en nuestro Top.
9. FIFA INTERNATIONAL SOCCER
10. PAC-ATTACK
11. PLOK
12. THE LOST VIKINGS
13. STARWING
14. LIBRO DE LA SELVA — NOVEDAD
15. ALADDIN
16. SLAM MASTERS — NOVEDAD
17. FIEVEL GOES WEST — NOVEDAD
18. BUBSY
19. GOOF TROOP
20. BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

GAMEBOY

1. **WARIO LAND, SUPER MARIO LAND 3**
   El huraño, pero en el fondo entrañable, Wario, se mantiene firme en esta primera posición. ¿Y por qué no? Los "malos" también se merecen una, dos, tres... e incluso más oportunidades.
2. **DONKEY KONG** — NOVEDAD
   ¡Ha renacido una estrella! Sí, y por la tremenda acogida que ha tenido este simpático gorila , parece que no se trata de una estrella fugaz.
3. **TETRIS 2**
   A pesar de haber bajado un puesto, Tetris 2 sigue demostrando ser un título imprescindible para cualquier conocedor del mundo de los videojuegos.
4. THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
5. KIRBY'S DREAM LAND
6. SUPER MARIO LAND 2
7. **LOS PITUFOS** — NOVEDAD
   Tampoco podían faltar en Gameboy, y es que estos graciosos "personajillos" cautivan a todo aquél que los conoce.
8. KIRBY'S PINBALL LAND
9. SOCCER — NOVEDAD
10. NIGEL MANSELL´S WORLD CHAMPIONSHIP
11. **METROID II** — NOVEDAD
    Al igual que en Super Nintendo, esta versión de Metroid para Gameboy cuenta con un buen número de seguidores.
12. SUPER MARIO LAND
13. **MEGAMAN III** — NOVEDAD
    Un protagonista ya legendario en la historia de Nintendo, que en esta ocasión se enfrenta a nuevos enemigos más duros y crueles que en anteriores versiones, logrando de este modo mantener toda la emoción del primer momento.
14. DARKWING DUCK
15. TOP RANKING TENNIS
16. MYSTIC QUEST
17. BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD
18. TETRIS
19. DUCK TALES
20. STAR WARS



¿Que tienes Gameboy?

Pues alucina en colores con el nuevo **Super Color Pack.**
Metes tus juegos de Gameboy en un invento genial llamado Super Gameboy (que viene en el Pack), lo insertas en Super Nintendo (que también viene en el Pack), lo conectas a la tele (cuanto más grande mejor)... ¡Y a disfrutar de tus juegos favoritos a todo color y a toda pantalla!
Y por si fuera poco, este alucinante Pack también viene con los cuatro juegos de Super Mario All Stars.

¿Verdad que no hay color?

PACK CARLOS SAINZ

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
ESTE PACK INCLUYE:
- Consola Super Nintendo.
- Mando de control.
- Cable conector TV.
- Adaptador de corriente A/C.
- Suscripción gratuita al Club Nintendo.

Cartucho del juego
Stunt Race FX

¿Que todavía no tienes Super Nintendo?

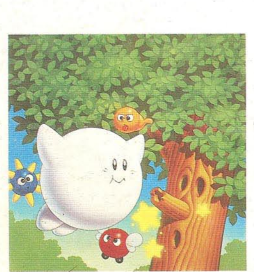
Pues pisa el acelerador y hazte con el **Pack Carlos Sainz.**
Con la consola de tus sueños y STUNT RACE FX vivirás la emoción del mejor simulador de carreras elevada a la máxima potencia. ¡Vertiginoso!
Tendrás en tus manos la segunda generación del Chip FX, capaz de acelerar el pulso al mismísimo Carlos Sainz.

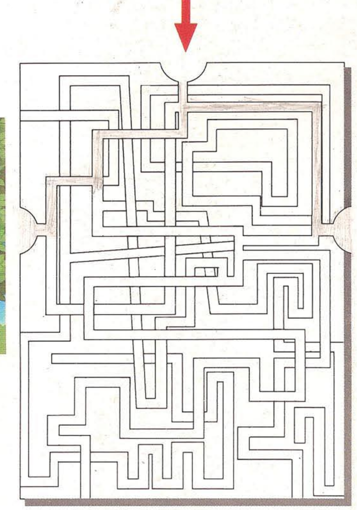
¿Hay quién dé más?

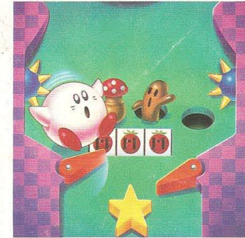


Nintendo España, S.A.
P.° de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Te lo hemos puesto muy difícil.



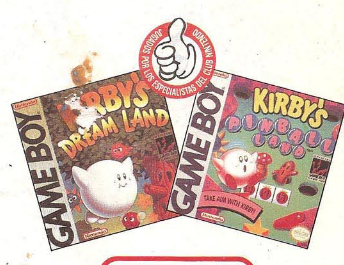




KIRBY'S DREAM LAND o KIRBY'S PINBALL LAND. He aquí el dilema.
Si coges el camino de KIRBY'S DREAM LAND vivirás las aventuras y desventuras de Kirby, el personaje más tragón de Nintendo.
Pero si sigues el camino de KIRBY'S PINBALL LAND te encontrarás con que este divertido glotón se ha convertido en una alocada bola de pinball que hará saltar los especiales de tu mismísimo Gameboy.

Decidirse no es tan fácil, ¿verdad?

UNA PISTA: Ambos caminos te conducirán a la máxima diversión. Pero si todavía no tienes claro cuál escoger, decídete por los dos.



Nintendo

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.